



Educator Guide: Juego dardos de carnaval – Carnival Darts Game

Recommended for Grades:

2nd grade

Time:

6 minutes

Prerequisites:

In order for students to be successful in the game, students would benefit from participating in the following lessons:

- Lección sobre la intimidación - Bullying Lesson (2^{do} grado en Español)
- Lección qué hacer - What to Do Lesson (2^{do} grado en Español)
- Lección para calmarse - Calming Down Lesson (2^{do} grado en Español)
- Lección chismear e informar - Tattling and Telling Lesson (2^{do} grado en Español)

National Health Education Standards:

This activity aligns with the following National Health Education Standards:

- Standard 1: Use functional health information to support health and well-being of self and others.
- Standard 4: Use interpersonal communication skills to support health and well-being of self and others.

For more information about the National Health Education Standards, visit the SHAPE America website: shapeamerica.org.

Learning Objectives:

After completing this game students will be able to:

1. Define bullying as when someone uses his or her power unfairly and repeatedly to hurt someone else.
2. Differentiate between bullying behaviors and non-bullying behaviors.
3. Differentiate between tattling and telling, when given video scenarios for both behaviors, and describe to the class why they are different.



Activity Description:

In the Juego dardos de carnaval - Carnival Darts Game, students will answer questions about what they have learned about bullying prevention to score points and earn virtual game prizes. Students will click the screen to throw a dart and if it hits a balloon they will be asked a question worth 10, 20 or 30 points.



Supplemental Activity: Poster contra la intimidación - Anti-Bullying Poster

Objectives:

After completing this activity students will be able to:

- Create an anti-bullying poster and explain their poster to at least one other person.

Materials Needed:

- Poster board, paper or construction paper
- Markers, pencils or assorted art materials

Time Required:

60 minutes

Instructions:

Students will be creating their own anti-bullying posters. Encourage students to include messages around what bullying is, what to do if you are bullied or see someone else being bullied, being a good friend etc.

Once posters are complete, have a sharing session where students can explain their poster to at least one other person. You could have a family night where the posters are shared, or posters could be available for families to view during conferences or other events held at school. Ideally, posters will be hung in an area of the school where all can see and benefit from them.

Transcript

Correct answers are in bold. During game play, game questions will be displayed randomly and all questions are not likely to be used during one play of the game.

Welcome Screen

Haz clic en el botón de reproducción para comenzar.

Bienvenido al juego de dardos del carnaval. Lanza dardos a los globos para hacerlos estallar. Cada globo contiene una pregunta. Responde las preguntas correctamente para sumar puntos y ganar premios. Haz clic en la pantalla para apuntar y lanzar el dardo.

Missed

Ups, fallaste. Intenta otra vez.

Next turn

Tira de nuevo.

10

Responde esta pregunta correctamente por diez puntos.

20

Responde esta pregunta correctamente por veinte puntos.

30

Responde esta pregunta correctamente por treinta puntos.

Questions

- ¿Gritar es una buena forma de calmarte cuando estás enojado? Sí o no.
 - Sí (No, eso no es correcto. Gritar no es una buena forma de calmarte cuando estás enojado.)
 - **No** (¡Correcto! Gritar no es una buena forma de calmarte cuando estás enojado.)
- ¿Contar hasta diez es una buena forma de calmarte cuando estás enojado? Sí o no.
 - **Sí** (¡Absolutamente! Contar hasta diez es una excelente manera de calmarte cuando estás enojado.)
 - No (¡Lo siento! Contar hasta diez es una excelente manera de calmarte cuando estás enojado.)



- ¿Cuál es la mejor manera de calmarte cuando estás enojado? Insultar a alguien, arrojar algo o cantar.
 - Insultar a alguien (¡Lo siento! Insultar a alguien nunca es una buena idea.)
 - Arrojar algo (¡Lo siento! Arrojar algo podría lastimar a alguien.)
 - **Cantar** (¡Lo siento! Arrojar algo podría lastimar a alguien.)
- Si hablas con un adulto sobre una situación grave en la que alguien podría salir lastimado, ¿es chismear o contar?
 - Chismear (¡Lo siento! Hablar con un adulto sobre una situación grave se llama contar.)
 - **Contar** (¡Correcto! Siempre es importante contarle a un adulto sobre una situación grave.)
- ¿Cómo se llama cuando acudes a un adulto y tratas de meter a alguien en problemas por algo que no es muy importante? Chismorrear o contar.
 - **Chismorrear** (¡Correcto! Eso es chismear.)
 - Contar (¡Lo siento! ¡Eso es chismear!)
- Si hablas con un maestro en la escuela sobre alguien que se salta la cola, solo para meterlo en problemas, ¿es chismear o contar?
 - **Chismear** (¡Correcto! Eso es chismear.)
 - Contar (¡Lo siento! ¡Eso es chismear!)
- Si hablas con tu mamá sobre algunos niños en la escuela que te dicen todos los días que no puedes jugar con ellos en el recreo, ¿es chismear o contar?
 - Chismear (¡Lo siento! ¡Eso es contar!)
 - **Contar** (¡Correcto! Eso es contar y es posible que tu mamá pueda darte un poco de ayuda.)
- Todas las situaciones de acoso escolar son graves y es necesario informar a un adulto sobre ellas. Verdadero o falso.
 - **Verdadero** (¡Estás en lo correcto! Siempre se debe informar a un adulto sobre situaciones de acoso escolar.)
 - Falso (¡Lo siento! Siempre se debe informar a un adulto sobre situaciones de acoso escolar.)
- El acoso es cuando alguien lastima a otra persona a propósito. Verdadero o falso.
 - **Verdadero** (¡Muy bien! El acoso es cuando alguien lastima a otra persona a propósito y, por lo general, ocurre más de una vez.)
 - Falso (¡Lo siento! El acoso es cuando alguien lastima a otra persona a propósito y, por lo general, ocurre más de una vez.)

- ¿Insultar a alguien todos los días es intimidación? Sí o no.
 - **Sí** (¡Correcto! Insultar a alguien todos los días es intimidación.)
 - No (¡Lo siento! Insultar a alguien todos los días es intimidación.)
- ¿Discutir con un amigo sobre qué juego jugar es intimidación? Sí o no.
 - Sí (¡Lo siento! Discutir con un amigo sobre qué juego jugar no es intimidación.)
 - **No** (You're right! Arguing with a friend over what game to play is not bullying.)
- ¿Burlarse de alguien todos los días es intimidación? Sí o no.
 - **Sí** (¡Así es! Burlarse de alguien es intimidación, especialmente cuando ocurre más de una vez.)
 - No (¡Lo siento! Burlarse de alguien todos los días es intimidación.)
- ¿Deberías empujar a alguien si te está insultando? Sí o no.
 - Sí (¡Lo siento! Nunca debes empujar a nadie.)
 - **No** (¡Correcto! Nunca debes empujar a nadie.)
- ¿Cuál de las siguientes opciones es la mejor en una situación de acoso escolar? Escapar y esconderte, decir "me da igual" y alejarte o patearlos y correr.
 - Escapar y esconderte (¡Lo siento! Escapar y esconderte no va a detener el acoso.)
 - **Decir "me da igual" y alejarte** (¡Muy bien! A veces, actuar como si no te importara hará que el agresor se detenga porque no está obteniendo la reacción que desea.)
 - Patearlos y correr (¡De ninguna manera! Patear a alguien nunca es una buena solución.)
- ¿Qué "declaración Yo" es la mejor para usar en una situación de intimidación? "Voy a traer a mi hermano mayor para que te dé una paliza", "Creo que tú también das asco", o "No me gusta cuando me insultas y necesito que te detengas".
 - Voy a traer a mi hermano mayor para que te dé una paliza (¡Lo siento! Amenazar a alguien no es una "declaración Yo", y nunca es una buena idea.)
 - Creo que tú también das asco (¡Lo siento! Decirle a alguien que da asco no es una "declaración Yo".)
 - **No me gusta cuando me insultas y necesito que te detengas.** (¡Muy bien! Este es un gran ejemplo de una "declaración Yo".)

- ¿Cuál es una palabra para demostrar que comprendes y te preocupas?
Intimidación, empatía o chismes.
 - Intimidación (¡Lo siento! Intimidación no significa que comprendes y te importa.)
 - **Empatía** (¡Muy bien! Empatía significa que entiendes y te importa.)
- Chismes (¡Lo siento! Chismear no significa que entiendes y te importa.)Inviting someone to sit at your table after they were told they couldn't sit at another table is a good way to show empathy.
 - **True** (You're right! Inviting someone who has been left out to join you shows that you care.)
 - **False** (That's not right. Inviting someone who has been left out to join you shows that you care.)
- Chocar con alguien por accidente es intimidación. Verdadero o falso.
 - Verdadero (¡Lo siento! Recuerda, la intimidación es cuando alguien lastima a otra persona a propósito.)
 - **Falso** (¡Muy bien! Si es realmente un accidente, no es intimidación.)
- A veces, los niños intimidan a otros simplemente porque son más grandes o tienen más amigos que la otra persona. Verdadero o falso.
 - **Verdadero** (¡Estás en lo correcto! Es posible que esa persona se sienta poderosa, pero eso nunca está bien.)
 - Falso (¡Lo siento! A veces, los niños intimidan a otros solo porque son más grandes o porque tienen más amigos, pero eso nunca está bien.)
- ¿Zink la Cebra tiene rayas o manchas?
 - Rayas (¡Lo siento! Zink la Cebra en realidad tiene manchas.)
 - **Manchas** (¡Lo siento! Zink la Cebra en realidad tiene manchas.)

Small prize

Has ganado suficientes puntos para un premio pequeño. Selecciona el que te gustaría.

Medium prize

Has ganado suficientes puntos para un premio mediano. Selecciona el que te gustaría.

Large prize

Has ganado suficientes puntos para un premio grande. Selecciona el que te gustaría.

Win 3 prizes

¡Felicidades! ¡Has ganado los tres premios! Haz clic en el botón de reproducción para volver a jugar.



Win 2 prizes

Muy bien. Has ganado dos de los tres premios. Haz clic en el botón de reproducción para intentar ganar los tres.

Win 1 prize

Fin del juego. Solo has ganado un premio. Haz clic en el botón de reproducción para intentar ganar los tres.

Game over

Juego terminado. Haga clic en el botón de reproducción para volver a intentarlo.



Acknowledgements

Thank you for providing dedication, passion and leadership:

Les Weil – Zink the Zebra Foundation





Contact us:

**Children's Wisconsin
E-Learning Center**

(866) 228-5670

healthykids@childrenswi.org

